

ATARI®
CLUB MAGAZIN
A Warner Communications Company
DM 1,50
2/83
Jungle Hunt! Centipede!
Galaxian!
Deutscher Centipede-Meister gesucht!
So durchquert Ihr Earthworld
In den Ferien mehr erleben:
Computer-Camps
Mit Riesen Poster!



Die Prominenz spielt ATARI.

ATARI CLUB MAGAZIN

INHALT

Videospielszene
News, Informationen, Post-Box, Nachrichten und Aktuelles aus dem Clubleben 4

Sportlich
Jetzt gibt's von ATARI ein Videospiel-Sportprogramm der Sonderklasse: die Real-Sports-Cassetten. Fußball, Tennis und so weiter 5

Witzig
Mit gleich drei neuen Arkaden-Hits bringen wir noch mehr Abwechslung in Euren ATARI 6

Einsteiger
Noch nie war's so leicht, „auf den Computer" zu kommen. Das bedeutet: Tolle neue Spiele, selbst Programmieren, spielend Lernen. Und das alles zu einem echten Freundschaftspreis. Alles über den ATARI 400 und das Computer Compact Paket 8

Poster
Ein neues Motiv zum Pinnen fürs elektronische Spielzimmer oder Euer Clubheim. Laßt Euch überraschen 10/11

Wissen
In der 2. Folge der ATARI-Erfolgs-Story stellen wir Euch berühmte Videoautomaten in Wort und Bild vor 12

Meister
Das schnelle Spiel, von dem jeder spricht, steht im Mittelpunkt der Deutschen Meisterschaft wie der Weltmeisterschaft von ATARI: CENTIPEDE! Daten, Fakten, Preise 16

Training
Wär' doch gelacht, wenn Ihr bei EARTHWORLD nicht ans Ziel kämt! Deshalb bringen wir eine perfekte Lösungshilfe 17

Gewinner
Preise „satt" gab's in den letzten Monaten zu gewinnen. Die Preisträger findet Ihr hier auf einen Blick 18

IMPRESSUM

Das ATARI Club Magazin erscheint vierteljährlich. Herausgeber und verantwortlich ATARI Elektronik GmbH, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60, Clubanschrift: Postfach 60 01 68, 2000 Hamburg 60.

Hier spricht Captain ATARI



Liebe Clubmitglieder,

vorweg ganz, ganz herzlichen Dank für die Komplimente, die Ihr uns zum neuen Clubmagazin gemacht habt und die vielen Einsendungen, Vorschläge und Tips. Die Clubzentrale ist voll damit beschäftigt, diese Berge von Briefen zu lesen, an die Magazin-Redaktion weiterzugeben und zu beantworten.

Eure Reaktion beweist, wie aktiv ATARI-Clubmitglieder sind. Aktions-Bonbon in diesem Sommer ist natürlich die Centipede-Meisterschaft, über die wir in dieser Ausgabe ausführlich vorab berichten. Nicht nur, daß wir im Sommer die Deutschen Centipede-Meister in mehreren Altersklassen (Junioren und Senioren) ermitteln: Am 16. September wird in München der Centipede-Weltmeister erspielt. Wir drücken allen Teilnehmern beider Meisterschaften die Daumen und hoffen, daß bei der Weltmeisterschaft wieder ein Mitglied unseres Clubs ganz weit vorn ist. Doch über die Centipede-WM berichten wir in der nächsten Ausgabe ganz ausführlich!

Die Resonanz auf unsere Bitte, Bildschirmfotos von Höchst-Punktzahlen einzusenden, war bereits überwältigend. Macht weiter so! Beginnend mit dem nächsten Clubmagazin werden wir ständig Rekord-Tabellen veröffentlichen. Diesmal haben wir uns aus Platzgründen auf eine Zusammenfassung beschränken müssen.

In dieser Ausgabe findet Ihr Neuerungen, die auf Euren Vorschlägen basieren. So z.B. die Kontaktwünsche von begeisterten ATARI-Spielern. Aber auch wir haben weitere Anregungen für noch aktiveres Clubleben: Schreibt uns, was Ihr macht. Schickt Fotos, wenn Ihr Clubräume habt. Nennt uns Eure Lieblingsspiele.

So, nun wünsche ich Euch viel Spaß an der neuen Ausgabe und noch mehr Erfolg beim Spiel!

Herzlich Euer

Captain ATARI

CLUB MAGAZIN NEWS



Andrés ATARI-Masche

Na, welche Mutter oder gar begeisterte ATARI-Spielerin macht es der Mutter von André Soujon aus Sereetz nach? Sie hat den ersten PAC-MAN-Berzerk-Space Invaders-E.T.-ATARI Pullover gestrickt. Eine tolle Leistung und witzig dazu!

Clubmitglieder geben Tips

Ran an Defender

Stefan Glas aus Neustadt hat folgendes herausgefunden: „Sobald bei Defender eine Welle angebrochen ist, bei der man dem Lander aufwärts nicht mehr folgen kann, sollte man sein Raumschiff hinter die Stadt bewegen und auf den Radarschirm schauen. Wo gerade eine Station entführt wird, schnell hinterherfliegen, den Lander abschießen und die Station auffangen. Nach dem Auffangen die Station bis zum Wellenende nicht mehr absetzen. So können keine weiteren Menschoiden geraubt werden."

ATARI-Spielcenter – selbstgebaut

Ein tolles Ding hat Wolfgang Kunz in 8598 Waldershof entwickelt: In seinem Spielcenter sind alle überflüssigen Kabel inklusive Netzteil verstaut. Dazu hat er einen Schalter an der Frontseite eingebaut, so daß das Netzteil nicht immer ein- und ausgesteckt werden muß. Dieses Center hat sogar eine Beleuchtung fürs Cassettenfach. Der Antennenumschalter befindet sich an der rechten Seite.



Neu in der ATARI Club Boutique

Die Macher der Club Boutique sind dabei, eine schicke Jacke für schnelle Spiele zu entwikkeln. Sie soll schön weich, dabei luftig gesteppt und mit abnehmbaren Ärmeln ausgestattet sein. So wird aus dem Blouson eine praktische Weste. Material: Besonders pflegeleichte Textilien. Wenn Ihr Interesse daran habt, wendet Euch doch bitte gleich an die Club Boutique. Ihr könnt dann im voraus bestellen.

Poster vergriffen

Deko-Material und Poster können wir zur Zeit nicht mehr liefern, da unsere Vorräte vergriffen sind. Fordert deshalb diese Artikel bitte nicht mehr an. Wie schon im letzten Clubmagazin angekündigt, ist eine Sonderaktion in Vorbereitung. Also noch etwas Geduld!

Wichtige Anschriften

Achtung, Clubfreunde in der Schweiz und in Österreich! Hier sind Eure ATARI-Kontaktadressen: Phonag AG, Wartstr. 6, 8401 Winterthur/Schweiz. W. D. Warren Ges. mbH, Lohnergasse 5, 1210 Wien/Österreich.

POST-BOX

K. Häringer aus Reisbach hat sich einige Spielvariationen für „Pac-Man" ausgedacht, die Ihr auch auf andere Spiele übertragen könnt. Er schreibt: Setzt eine genaue Zeit fest, z. B. fünf Minuten und seht, wie viele Punkte Ihr in diesem Zeitraum schafft. Oder schaut, wie viele Punkte Ihr mit einem Pac-Man zusammenbringt. Oder setzt eine genaue Punktzahl fest, z. B. 2000, 5000 oder 8000 Punkte und seht, in wie kurzer Zeit Ihr diese Punktzahl erreicht. Erfindet selbst solche Regeln, auch für andere Spiele.

Wir bedanken uns auch im Namen aller Clubfreunde. Sicher habt Ihr ähnliche Vorschläge auf Lager. Dann schickt sie uns, damit Eure Mitspieler auch was davon haben.

Ich habe am 2.3.1983 meine alte Höchstmarke in „Defender" von 611.550 auf 986.550 Punkte erhöht. Leider hatte ich einige Probleme mit der Fotoaufnahme vom Fernseher, aber ich hoffe, Sie können die etwas verschwommenen Zahlen erkennen. Im übrigen finde ich Ihr neues Club-Magazin äußerst gelungen.
Gerd Jordan, 2354 Hohenweststedt

Herzlichen Glückwunsch, lieber Gerd. Natürlich haben wir die Zahlen lesen können. Schade, daß wir die Fotos nicht veröffentlichen können. Und danke für das Kompliment.

Rekorde – Rekorde – Rekorde

Wolfgang Grimm in 7070 GD-Herlikofen hat nach 3 1/2 Stunden „Defender"-Spielzeit **1.242.300** Punkte erreicht. Michael Kronhof in 3210 Elze 1 schaffte bei defender **907.500** Punkte. Er wäre weitergekommen, meinte aber, daß er Probleme bei der fotografischen Beweisführung hätte. Keine Sorge: Wir glauben das! Detlef Zander in 4300 Essen 14 brachte es bei Vanguard auf **131.800** Punkte. Rainer Haseneder in 7100 Heilbronn kam bei Vanguard auf **171.900** Punkte. Unseren Glückwunsch und danke für die Fotos.

Clubmitglieder suchen Kontakte

★ Ralf Wagner, Ötigheimerweg 11, 7555 Bietigheim sucht Mitglieder für seinen ATARI-Club, der bisher vier Mann stark ist. ★ Harald Koll, Braunfelsweg 9, 4000 Düsseldorf, Tel. 02 11 / 21 97 87 würde gerne ATARI-Cassetten tauschen. ★ Carsten Gruthe, Ophagen 1, 2000 Hamburg 19 freut sich über ATARI-Spieler zwischen 10 und 13, die Lust haben, in einem Club mitzumachen. ★ Auch Stephan Mauritz, Koopmannstr. 16, 4100 Duisburg 12 (Meiderich) will mit Jungen und Mädchen, die vom ATARI-Fieber gepackt sind, in Verbindung treten und einen Club gründen. Schreibt ihm. ★ Stephan Schwarz, Rembrandtstr. 12, 5650 Solingen 19 ist 17 Jahre alt, spielt gerne ATARI und liest Science Fiction. Er sucht eine gleichaltrige Brieffreundin. ★ Der „ATARI Club Monkey" freut sich über Jungen und Mädchen zwischen 13 und 17 Jahren, die mitspielen wollen. Hier die Anschrift: Volker Mastaly, Börnestr. 2 a (nahe Wehrhahn), 4000 Düsseldorf, Tel. 02 11 / 35 75 92.



REAL SPORTS

Joystick vor – noch ein Tor

Das ist ein Hat-Trick, wie's so schön in der Fußballsprache heißt: Gleich drei völlig neue Sportspiel-Cassetten gibt's ab sofort bei Eurem ATARI-Händler. Perfekt in Grafik und Spielform. Und dabei spannend und unterhaltsam zugleich.

Atari's „Pele's Soccer" war ja bereits ein Riesenrenner. Nun aber könnt Ihr König Fußball mit dem VCS wie im Fußballstadion erleben! „Real Sports Soccer" heißt die ProgrammCassette, die man einfach erlebt haben muß. Vorbei die Zeit, wo noch viel Phantasie nötig war, um sich unter Elektronenpünktchen Fußballspieler vorstellen zu müssen. Jetzt laufen echte Spieler aufs Feld. Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an, und Ihr merkt an der Hintergrundgeräuschkulisse, daß Ihr Publikum habt.

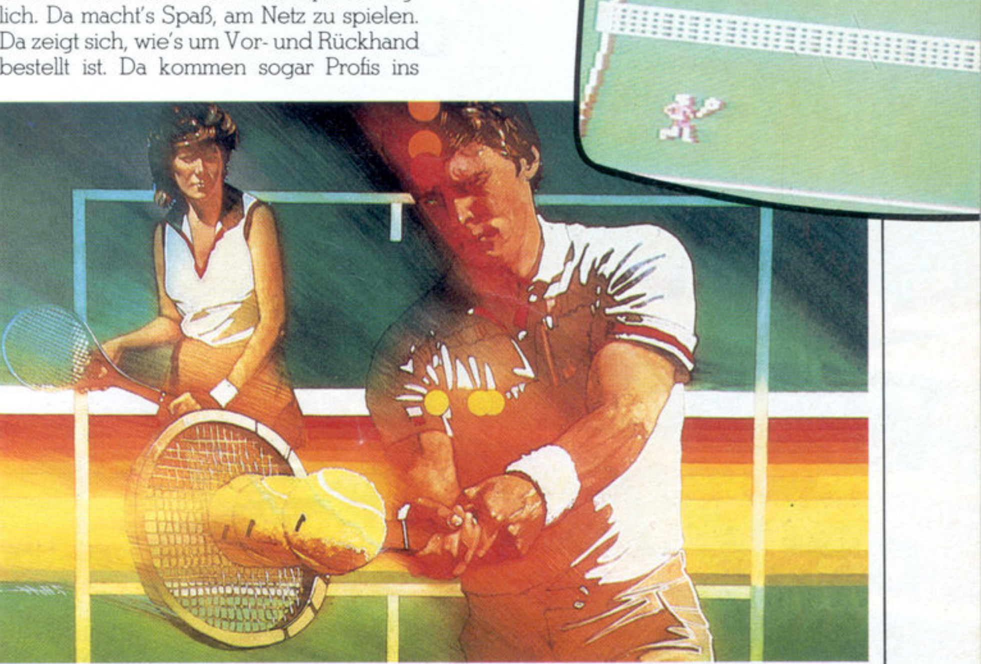
Ob Ihr nun gegen den Computer (das ist einzigartig bei ATARI Videospielen!) oder gegen Freund oder Vater antretet: Bei „Real Sports Soccer" wird gedribbelt und zugespielt wie auf dem richtigen Rasen.

Gut: Manchmal gibt einem der ATARI die Chance, durchzustürmen. Aber sein Konter folgt blitzschnell. Dann heißt es aufpassen! Fouls sind auch hier nicht drin. In dem Punkt ist der elektronische Schiedsrichter unbestechlich. Vielleicht wird der eine oder andere von Euch bemängeln, daß es pro Mannschaft „nur" drei Spieler gibt. Doch wenn Ihr auf dem Bolzplatz seid, könnt Ihr ja auch nur eine Position einnehmen. „Real Sports Soccer" ist ein Fußballspiel, an dem auch „Kaiser Franz" (Beckenbauer) seinen Spaß hat.

Wer in Björn Borgs Fußstapfen treten will, der ist mit der „Tennis"-Cassette der „Real Sports"-Serie genau richtig bedient. Ob Einzel oder Doppel: Auf dem ATARI-Center Court sind die tollsten Spiele möglich. Da macht's Spaß, am Netz zu spielen. Da zeigt sich, wie's um Vor- und Rückhand bestellt ist. Da kommen sogar Profis ins Schwitzen. Besonders dann, wenn Ihr gegen den ATARI spielt. Das Video Computer System ist ein Trainingspartner, der den Anfänger glatt abserviert.

Natürlich macht auch hier Übung allein den Meister. Gimmicks werden bei „Real Sports Tennis" mitgeliefert: Da kommen zum Spielanfang die Kontrahenten auf den Platz und Eure Namen werden in die Anzeigetafel eingegeben. Um nur ein paar Beispiele zu nennen. Das ist ein erstklassiger Spielspaß, der viele Freunde finden wird. Wer weiß! Vielleicht sendet Ihr ja Eure Erfolgsmeldungen schon in den nächsten Wochen an die Clubzentrale. Und dann können wir ganz stolz vermelden: „Spiel und Satz gingen an ..."

Volleyball gehört bekanntlich zu den schnellsten und aufregendsten Mannschafftsspielen. Klar, daß dieses Spiel in der Real Sports-Reihe ebenfalls zu haben ist! Die Mannschaften sind zwar auf nur zwei Spieler reduziert. Doch mit diesen beiden perfekt umzugehen, verlangt echtes Können. Wenn Ihr gegen den ATARI antretet, merkt Ihr nach wenigen Sekunden, was da abgeht. Der Computer schmettert Bälle übers Netz und legt ein Zuspiel vor, von dem man nur lernen kann. Zu zweit macht „Real Sports Volleyball" ebensolchen Spaß. Club-Freunde, die Gelegenheit hatten, diese Cassette schon mal anzuspielen, waren begeistert von der Aktionsgeschwindigkeit und der neuartigen, realistischen Darstellung der Spieler. Ein Punkt, der selbstverständlich für die gesamt „Real Sports"-Serie gilt, was ja übersetzt „echter Sport" heißt.



Auf zur Dschungel-Jagd

Schon schön, wenn man sich den Luxus leisten und auf Safari gehen kann. Pech nur, wenn einem bei der Gelegenheit die Begleiter'n von Eingeborenen entführt wird und man nun durch den Urwald hetzen muß, um sie zu retten!

Videospielfans frohlocken jetzt garantiert – das klingt doch nach dem Arkaden-Hit „Jungle King"? – Genau! „Jungle Hunt" heißt das Spiel bei ATARI und ist mindestens ebenso spannend und herausfordernd. Zunächst mal müßt Ihr zeigen, inwieweit Ihr die Urwald-Lianen im Griff habt. Denn den ersten Teil des unwirtlich-unwegsamen Geländes kann man nur lianenschwingenderweise zurücklegen. Ein vergleichsweise einfaches Unterfangen.

In der nächsten Spielphase könnt Ihr beweisen, wie gut Ihr schwimmen und tauchen könnt. Harmlos? Nichts da. Der See, den Ihr überqueren müßt, ist nämlich mit Krokodilen geradezu übervölkert. Und die kommen in Massen und lassen Euch keine Ruhe. Zum Glück seid Ihr mit einem Dolch bewaffnet und habt die Chance, Euch zu wehren.

Wer diese Gefahren überstanden hat, findet kaum Zeit zum Verschnaufen. Jetzt nämlich geht's bergauf. Und die Wilden lassen riesige Felsbrocken bergabwärts kollern, um Jane's Rettung zu verhindern. Geschwindigkeit und Reaktionsvermögen sind hier Trumpf. Mit Erfahrung allein geht gar nichts, auch nach zig Spielen, weil die Abfolge der Felsen, die mal rollen, mal hüpfen, sich dauernd ändert.

Danach wird's bedrohlich – und wirklich: Die Wilden muß man gesehen haben! Die kommen mit Speer und Schild und greifen an, um ihre Beute zu verteidigen.

Klingt alles einfach? Hmm. „Jungle Hunt" ist ein Spiel, bei dem nur der zu Höchstpunktzahlen kommt, der die gestellten Aufgaben und drohenden Gefahren in kürzest möglicher Zeit meistert. Und eben auf diese kürzeste Zeit kommt es an, um besonders viel Punkte zu bekommen. Jede Sekunde, die Ihr bei Jane's Rettung spart, wird Eurem Punktekonto gutgeschrieben. Vor-

Wir haben neue Arkaden-Hits für zu Hause



Wenn sich Safari-Sam (links) von Liane zu Liane schwingt, ist im Dschungel was los. Der Tausendfüßler Centipede (rechts) bringt ATARI-Spieler mit Tempo aus der Fassung

ausgesetzt, daß es gelingt, Jane zu retten. Gut, was? Dann nichts wie ran an die aufregende Jagd im Dschungel!

Sinn der Sache ist's wie stets, Punkte zu sammeln. In der ersten Runde (vier Leben habt Ihr), geht das ja noch ruhig an, falls Ihr reaktionsschnell genug seid. Danach jedoch wird es ernst und hektisch: Die „Galaxians" bewegen sich ständig schneller und kurven nach schier undurchschaubarem Muster über den Bildschirm und die Abwehrkanone.

Damit nicht genug (sonst wären die Chancen ja auch sehr ungleich verteilt): Die bunten Brüder aus dem All werfen explosive Eier ab, denen man nur anfangs leicht ausweichen kann. Danach kommen die flinken Fliegen allein, zu zweit, zu viert oder gar zu sechst aus unterschiedlichsten Richtungen. Da bleibt kaum eine Hand trocken, so aufregend ist das.

Vorsicht! Fliegen!

Na, was soll schon dabei sein, fragt man sich, wenn die „Galaxians" erstmals wohlgeordnet auf dem Bildschirm auftauchen. Sehen aus wie die „Space Invaders" und werden wahrscheinlich genauso zu bezwingen sein. Von wegen! Ihr könnt alles vergessen, was Ihr beim „Space Invaders"-Spielen gelernt habt. Die „Galaxians" sind unverschämt clever und bleiben nicht stur und einfach hocken.

Wem nach entsprechender Erfahrung die Sache wider Erwarten zu einfach wird, kann sich ja mit den Galaxians in einer der anderen acht Spielstärken messen. Womit auch für diejenigen, die das Top-Arkadenspiel nicht kennen, klar ist: Mit den „Galaxians" macht Videospielen auf ATARI VCS noch mehr Spaß!

Centipede

Immer wieder haben uns Videospielfreunde gefragt, ob und wann es denn „Centipede", den Knüller unter den Automatenspielen, fürs ATARI VCS gäbe. Jetzt könnt Ihr das aufregende Abenteuer im Champignonwald zu Hause selbst erleben.

Worum es geht? Da ist Centipede, der im Grunde recht sympathische und doch nervige Tatzelwurm, der nichts anderes im Sinn hat, als im Pilzwald Unruhe zu stiften. Ihr als Spieler nehmt bei diesem Videospielspaß die Rolle des Gärtners ein, der den Störenfried mit seiner Sprühpistole zu bändigen versucht. Leicht ist das nun wirklich nicht: Centipede hat nämlich einige Verbündete, die alles daran setzen, Euch klar zu machen, wer Herr im Garten ist.

Da hüpft zum einen ständig eine hektische Spinne herum, deren Bewegungen recht unmotiviert und zufällig wirken. Genau das aber kann sehr rasch verhängnisvoll sein. Weil nämlich die Spinne immer im ungeeignetesten Augenblick auftaucht. So, wenn man sich gerade voll auf den trappelnden Tausendfüßler Centipede konzentriert. Mit dem hat's eine besondere Bewandnis: Ihr könnt ihn zwar mit der Sprühpistole treffen. Aber ähnlich wie bei einem geteilten Regenwurm marschieren die Hälften oder Drittel (je nach Treffer) in verschiedene Richtungen, und vergiften bei dieser Gelegenheit den Pilzwald. Die Teile von Centipede, die getroffen werden, verwandeln sich in Pilze und bilden so wiederum Hindernisse für den Spieler.

Damit aber nicht genug: Im fortgeschrittenen Spielstadium unterstützen Flöhe des Tausendfüßlers Attacken. Sie fallen mit gräßlichem Geräusch auf einen zu. Und in unregelmäßigen Abständen wetzt ein giftiger Skorpion horizontal durch den Pilzwald, und vergiftet, was sich ihm in den Weg stellt. „Centipede", der Arkadenknüller des vergangenen Jahres, ist auch in unserer Version kaum zu schlagen. Mal abwarten, was bei uns an Punkteständen eingeht!

KOMMT ZUM COMPUTER!

In den vergangenen Monaten wurden die Spiele für Euren Atari 2600 immer anspruchsvoller: Mehr Aktionsebenen, noch bessere Grafik mit realistischerer Darstellung, noch beeindruckendere Soundeffekte. Dazu schnellere Aktion und raffiniertere Aufgabenstellungen. Aber wißt Ihr eigentlich, daß es eine „Maschine" gibt, die diese Möglichkeiten noch übertrifft? Die weit mehr bietet als spannendes Spiel? ATARI 400 heißt der Computer, der das kann.

Beim Videospielen am ATARI wird der eine oder andere unter Euch bestimmt schon mal gedacht haben: „So ein Spiel, das würde ich gerne selber mal entwickeln." Und vielleicht waren ja auch schon richtig gute Spielideen da. Problem nur: Womit macht man ein Spiel für den Bildschirm?

Oder ein anderer Fall. Geschwindigkeit ist für den ATARI 2600 wahrhaftig keine Hexerei. Doch ob's bei den Aktionsspielen nicht noch schneller geht?

Und eine dritte Situation. Videospielen ist ja schön und gut. Kann ich denn nicht mehr machen? – Dreimal „Ja!". Ihr könnt. Die Antwort heißt ATARI 400. Das ist ein perfektes Computersystem zu einem enorm günstigen Preis. Den „Einsteiger", so der Name für dieses Computer Compact System, solltet Ihr Euch jetzt unbedingt bei Eurem Fachhändler ansehen, um Euch über die vielen Möglichkeiten zu informieren, die damit geboten werden.

Vorab: Dieser Computer wird wie Euer ATARI VCS an den Fernseher angeschlossen. Also einfach das Verbindungskabel in die Antenneneingangsbuchse stecken.

Das leistet der ATARI 400

Seine feste Speicherkapazität beträgt 16 K RAM. (Für die wenigen Laien unter den ATARI-Freunden hier die Erklärung für das Fachchinesisch: RAM ist die Abkürzung für Random Access Memory, den, frei übersetzt „schreib- und lesbaren Speicher" des Computers, in dem Daten nur so lange gespeichert werden, wie der Computer eingeschaltet ist.) Der ATARI 400 verfügt über ein fest eingebautes 10 K ROM Betriebssystem (ROM steht für Read Only Memory = Nur-Lese-Speicher), das durch Programm-Module erweitert wird.

Farbenfreunde werden besonders begeistert sein: Dieses Gerät bietet 16 Farben in jeweils acht Intensitäten. Und die grafische Auflösung kann man schlicht nur als hervorragend bezeichnen: 320 x 192 Punkte sind auf dem Bildschirm möglich. Was bedeutet, daß das Bild gestochen scharf ist. Für alle, die mehr als nur perfekt spielen wollen – und eben dafür wurde dieser Privat-Computer ja entwickelt – wird es interessant sein zu wissen, daß neben den 57 alphanumerischen Tasten (Groß- und Kleinschreibung selbstverständlich) noch vier spezielle Funktionstasten zur Verfügung stehen. Und was ungewöhnlich ist: Negative Zeichendarstellung (das sogenannte inverse video) gehört dazu.

An den ATARI 400 können über die Input/Output (Eingangs/Ausgangs-)Buchse ganz einfach unterschiedlichste Periphe-



Leichter Einstieg in die Computerei mit dem „Computer Compact Paket". Dazu gehört der Atari 400 (1) und (2), der Programm Recorder 410 (3), die BASIC-Einführungs-Cassette sowie die Spiele „Caverns of Mars" (4), „Lawine" (5) und die Computer-Version der „Space Invaders" (6)

①



②

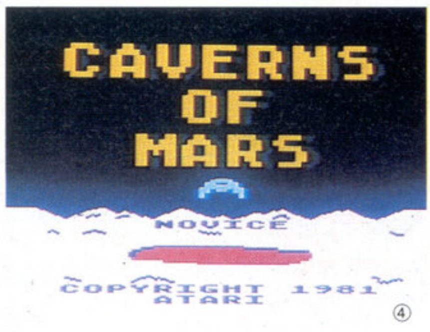

③

rien (das sind die „Randgeräte") angeschlossen werden, so die zum Spielen wichtigen Steuereinheiten wie Joysticks, Drehregler und dergleichen mehr.

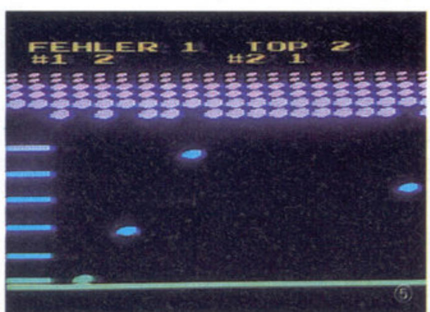
Und wie „spricht" man nun mit dem Computer? Ist das nicht alles sehr kompliziert? Ganz im Gegenteil! Findige Leute haben eine Computersprache entwickelt, die Ihr in wenigen Stunden im Griff habt. (Zum Spielen braucht Ihr die ohnehin nicht.) Diese Sprache heißt BASIC (die Abkürzung für Beginners All Purpose Symbolic Instruction Code).

Da aber der ATARI über einige Extras verfügt, die andere Computersysteme nicht haben, müssen die natürlich auch irgendwie bearbeitet werden. Unsere Techniker haben deshalb ein spezielles ATARI-BASIC entwickelt. Genaugenommen eine erweiterte Computersprache. Diese zusätzlichen Begriffe sind wichtig, wenn Ihr – darauf kommen wir gleich – z. B. Spielprogramme selber schreiben wollt. Und für alle, die's gerne genau wissen wollen: Auf dem ATARI 400 könnt Ihr auch mit anderen Computersprachen arbeiten. So mit ATARI-Microsoft, mit PILOT und ASSEMBLER/EDITOR. Doch nun Schluß mit der Technik. Denn zunächst wollen wir ja noch besser spielen.

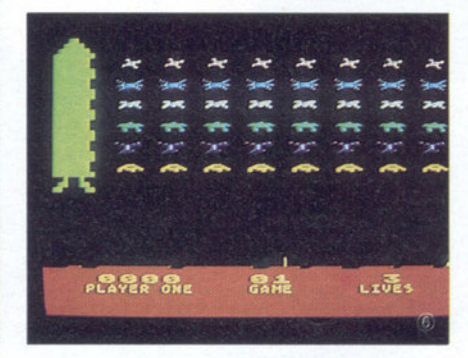
Für Mitglieder des ATARI-Clubs, aber



④



⑤



⑥

auch für neue ATARI-Freunde, haben wir eine spezielle SpielCassette entwickelt, die jedem etwas bringt. Darauf sind drei Topspiele, die, und das ist sehr wichtig, lange Freude bereiten.

Die Computer-Spiele

Was denkt Ihr wohl, wenn Ihr das Wort „Lawine" hört? – Ja, da fällt normalerweise Schnee herunter in einem atemberaubenden Tempo. Bei diesem Spiel kollern Felsbrocken über den Bildschirm, die aufgefangen werden müssen, bevor sie den Boden erreichen. Lawine ist eines der Spiele, die jeden zum Schwitzen bringen. Denn wenn man auch anfangs meint „Kein Problem" – mit jeder Lawine wird das Spiel schneller und unberechenbarer.

Von den Höhlen auf dem Mars hat wohl jeder schon mal geträumt. „Caverns Of Mars" ist einer der Computerspiel-Hits in den USA. Eine Spielklasse für sich. Zu Beginn sind wir auch der Auffassung gewesen: Was ist da schon dran? Aber bereits nach zehn Sekunden hatten wir unsere Meinung geändert.

Wenn Ihr Euer Raumschiff durch die Höhlen des Mars steuert, begegnen Euch ständig neue Gefahren. Der Treibstoffvorrat des Raumschiffes ist begrenzt. Also müßt Ihr rechtzeitig tanken. Die Mars-Höhlen sind eng, kantig und verschlungen. Wie beim richtigen Fliegen, ist jede Berührung mit den Höhlenwänden verhängnisvoll. Habt Ihr diese Gefahr durchstanden, strömen Euch Wellen von Raumflotten entgegen, die Euer Schiff zu rammen versuchen. Seid Ihr auch diesem Frontalangriff glücklich entgangen (mit entsprechendem Punktegewinn natürlich), kommt ... aber wir wollen die Spannung nicht nehmen. Das solltet Ihr mal selbst spielen.

Dritter Renner auf dieser Spezial-Cassette ist der Hit „Space Invaders". Noch schneller, noch herausfordernder, noch unberechenbarer als die Version, die Ihr vom ATARI 2600 kennt. Wieso? Der Computer leistet beträchtlich mehr und deshalb ist das Programm auch stärker.

Unter uns: Für das ATARI 400-System gibt es zig Spiele. Wenn wir richtig gerechnet haben, an die zweihundert. Und die Spielebibliothek wird ständig erweitert. Ihr bekommt die Spiele teilweise als Steckmodul oder als Cassette für den ATARI 410 Programm-Recorder. Den braucht man auch, um Daten (Programme) speichern und wieder laden zu können. Damit sind wir bei einem bemerkenswerten Punkt. Denn wir haben Euch das

Programmieren leicht gemacht

So lautet der Titel unserer Programmcassette, mit der Ihr in wenigen Lektionen alles lernt, was fürs Programmieren und den perfekten Umgang mit dem Computer nötig ist. Tagesschausprecherin Dagmar Berghoff hilft Euch dabei. Vom Band, versteht sich. Zunächst erfahrt Ihr, wie Ihr mit der Tastatur umgehen müßt und wie die Technik beim ATARI 400 funktioniert. Dann zeigen wir Euch, welche Möglichkeiten der ATARI 400 bietet. Das Schöne daran: Ihr könnt sofort mitmachen und „begreift" den Computer im Sinne des Begriffes.

Eine runde Sache, nicht wahr? Ja. Und diesen Computer findet Ihr jetzt bei Eurem ATARI-Fachhändler zu einem Sonderpreis. Für unter tausend Mark bekommt Ihr ein Komplett-Paket, bestehend aus dem ATARI 400 plus BASIC-Modul plus ATARI 410 ProgrammRecorder plus Spezial-Spielcassette mit „Lawine", „Caverns Of Mars" und „Space Invaders" plus der Einführungscassette „Programmieren leicht gemacht" mit Dagmar Berghoff. Dieses Angebot können wir natürlich nicht alle Tage und unbegrenzt machen. Deshalb haben wir die Stückzahl auch begrenzt. Wenn Ihr noch weitere Fragen habt, sprecht doch einfach mit Eurem ATARI-Fachhändler. Er wird Euch gerne helfen.

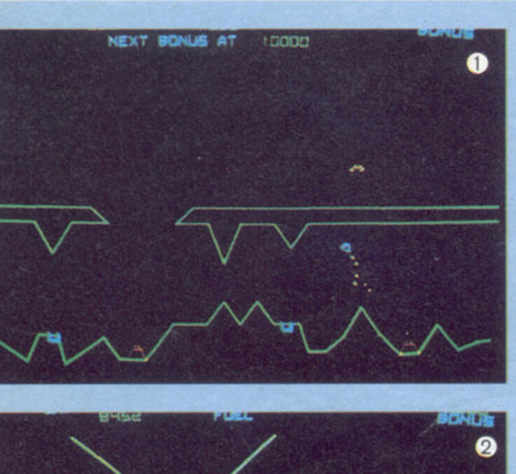


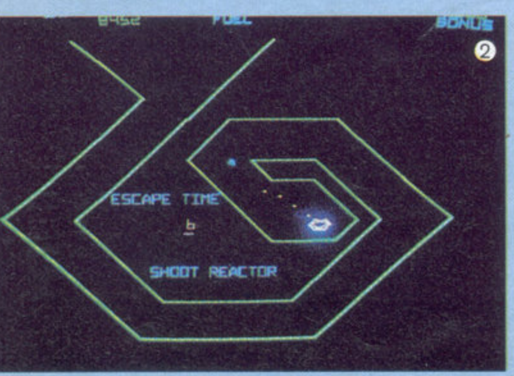

ATARI
CLUB MAGAZIN
Galaxian

DIE ATAR

Die neue Generation der ATARI- Automaten

Gravitar ③ wurde 1982 herausgebracht und die Videospieler waren begeistert. Aufgabe war es, zu fernen Planeten zu fliegen, die sich in unterschiedlichen Universen befinden. ① zeigt den 3. Planeten im ersten Sonnensystem, ② das Innere des Roten Planeten, über den man ins nächste System gelangte. Glanzpunkt 1977: das Spiel Canyon Bomber ④. Die Asteroids ⑤ waren 1979 der Hallen-Top-Hit.





③

2. Folge

RI STORY

Im letzten Club-Magazin berichteten wir von dem geradezu phänomenalen Erfolg und Siegeszug der ATARI-Videoautomaten und stellten Euch einige der schönsten Arkadenspiele aller Zeiten vor. Damit, könnte man meinen, seien nun auch keine Steigerungen mehr möglich. Irrtum! Lest selbst, wie es weiterging, was kam und... noch kommen wird: Erst für den Automaten und dann für zu Hause.

Am 5. November 1976, nur drei Tage, nachdem „Sprint 2" vorgestellt worden war, präsentierte ATARI ein völlig neuartiges Arkadenspiel. Sein Name „F 1". Ein sogenanntes Projektorspiel; das einzige seiner Art, mit dem eine faszinierende Raumwirkung und einmalige Wirklichkeitsnähe geschaffen wurden. Nicht nur, daß der Spieler glaubte, tatsächlich im Cockpit eines Rennwagens zu sitzen: Die Piste spulte in atemberaubendem Tempo ab und forderte alles. Mit diesem Spiel begann übrigens ATARI's Zusammenarbeit mit dem japanischen Spielgiganten NAMCO, von dem unter anderem ... „Pac-Man" entwickelt wurde. Doch dazu später mehr.

Knapp vierzehn Tage nach dieser Premiere erregte ATARI in einem anderen Bereich der Unterhaltungselektronik Aufsehen, bei den „Pinball"-Maschinen, den Flippern! Die Kalifornier stellten den sogenannten „wide-body"-Gerätetyp vor, der sich von den bis dahin bekannten Flippern in Größe und Formgebung unterschied, und noch spannenderes, noch abwechslungsreicheres Spiel mit den flitzenden Kugeln erlaubte.

Flipper wie „Time 2000", „Airborne Avenger" oder „Space Rider" wird der eine oder andere von Euch sicher mal gesehen haben. Einer der schönsten, vielleicht sogar der beste aber war „Middle Earth" mit unübertroffener Grafik.

In den folgenden beiden Jahren gab es zwei Glanzpunkte: „Canyon Bomber" (im November 1977) und „Avalanche" (April



4



5

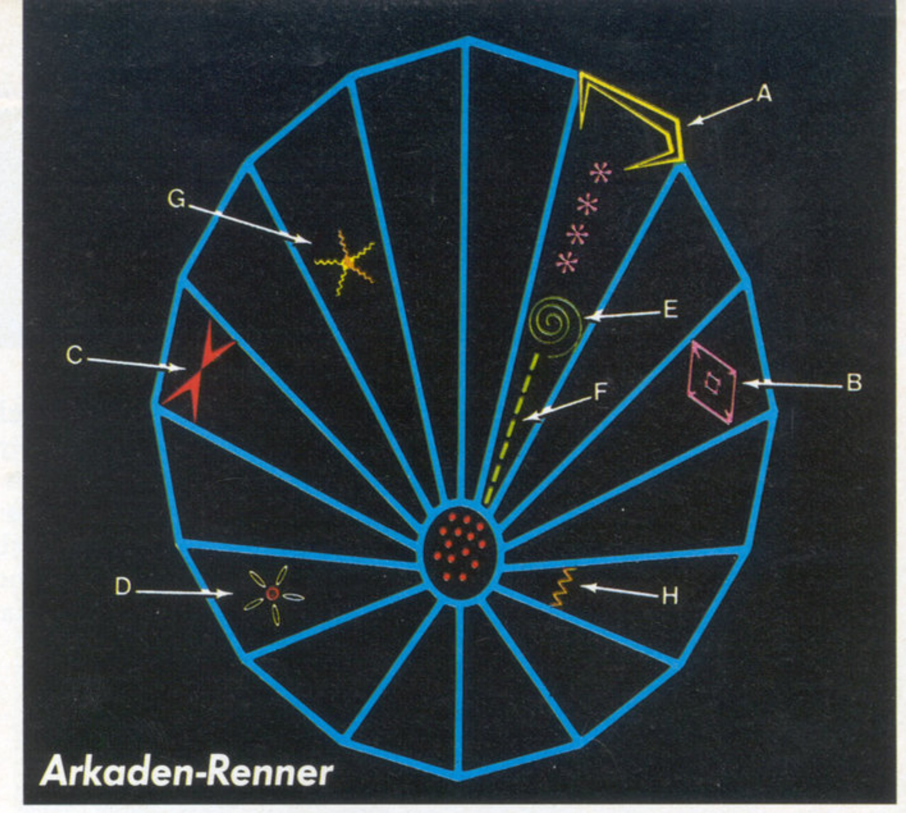
DIE ATARI STORY

1978). Der Grundgedanke dieses Spiels, Auffangen von Bomben, wird bis auf den heutigen Tag von vielen Spiele-Programmierern kopiert.

1978, es war Oktober, brachte dann eine weitere Sensation: ATARI hatte Le Trak Ball entwickelt, die Supersteuerung, den Traum aller Arkaden- und inzwischen auch Home-Videospieler. „Football" hieß der Automat, der in den USA die Massen begeisterte. Könner spielten bis zu einer Stunde daran. Und eh' wir's vergessen: Einen Monat zuvor hatte ein anderer, wohlbekannter Hit das Licht der Arcades erblickt: „Super Breakout".

Von Riesen und Giganten hat sicher jeder schon gehört. Aber kennt Ihr den Riesenflipper? Die größte Pinball-Maschine aller Zeiten? „Hercules", der ATARI-Flipper, stellte mit 2,50 Meter Länge, 2,20 Meter Höhe und über einem Meter Breite alles in den Schatten, was es bisher (und danach) gegeben hatte. In dem Veröffentlichungsjahr (1979) endete die Flipper-Ära vorläufig.

Könner kennen keine Pause und ruhen



Tempest (oben) gilt als eines der anspruchsvollsten Videospiele, die bisher entwickelt wurden. Um ein elektrisches Feld herum wird ein stromführendes Kabel (A) geführt, mitz dem unterschiedlichste Symbole gefangen werden müssen: Da sind die „Tankers" (B), die „Flippers" (C), die „Spinners" (D), für die es je 100 bzw. 150 Punkte gibt, dann die langsamen „Spikers" (E) – je 50 Punkte. Für die „Spikes" (F) wird kein Punkt gegeben. Die „Fuseballs" indes (G) liefern bis zu 750 Punkte, je nach Spielstand. „Pulsars" (H) schließlich sind 200 Punkte wert. ATARI-Hits: Centipede ①, Lunar Lander ② und Time Pilot ③.







sich nicht auf ihren Lorbeeren aus. So sah der Sommer 1979 wiederum einen neuartigen Automaten aus dem Hause ATARI in den Arkaden, den „Lunar Lander". Der deutsche Importeur schwärmte verständlicherweise und bewarb den Automaten als „das realistischste Mondlande-Spiel der Welt". Auch wenn die Superlative wie Übertreibung anmuten: Es stimmt! Technisches Geheimnis von „Lunar Lander" mit der fantastischen Grafik war die erstmalige Anwendung der sogenannten „Vector-Grafik", die unerhörte dreidimensionale Wirkung vermittelte.

Die Bildinformationen werden beim Programmieren mit einem X-Y-Z-Koordinatensystem festgehalten, wobei X die Horizontal-, Y die Vertikal- und Z die Tiefenachse (Koordinate) darstellt. Ergebnis: Millimetergenaue Darstellung mit enormer Bildschärfe. Beim „Lunar Lander" wurde eine Mondlandung simuliert. Je häufiger das gelang, desto mehr Punkte erzielte der Spieler.

Ein gutes Jahr darauf folgte ein weiterer weltberühmter ATARI-Videospielautomat, mit dem sich das Unternehmen wiederum technisch an die Spitze der Industrie setzte: „Battle Zone". Die Grafik und der Umgang mit dem Automaten beeindruckten die Militärs im Pentagon derart, daß ATARI beauftragt wurde, eine modifizierte Version für Trainingszwecke bei der Army zu entwikkeln.

Richtig, da hätten wir ja fast was vergessen: VCS-Fans müssen sich den 6. November im Kalender anstreichen. An diesem Tag nämlich kam im Jahre 1979 ein ganz anderer Renner heraus „Asteroids", das – bis Pac-Man zu fressen begann – zum bestverkauften Spiel aller Zeiten wurde. Ursprünglich sollte es als „Cosmos" auf den Markt kommen. Und „Cosmos" wiederum war ein Spiel, das eigentlich den Titel „Planet Grab" tragen sollte. „Planet Grab" schließlich war von der Spielidee eine genaue Umkehrung des Endergebnisses. Da ging's nicht darum, einen Planeten (Asteroiden) zu zerstören, sondern ihn, der Name sagt's ja schon, durch „Grabbing" (= Berührung) in Besitz zu nehmen. Folglich: Je mehr Berührungen, desto mehr Punkte. Für ganz Wißbegierige: Das Programm der „Asteroids" schrieb Ed Logg. Elektronikingenieur Howie Delman (von dem auch „Super Bug" und „Canyon Bomber" stammten) konstruierte die Platine. Die „Asteroids"-Idee hatte ATARI's Lyle Rains.

Da wir gerade bei Namen sind: Den Namen Donna Bailey solltet Ihr Euch merken. Diese Frau, eine der wenigen, die im Elektronikgeschäft als Ingenieure arbeiten, programmierte den Arkaden-Hit „Centipede", der im Juni 1981 vorgestellt wurde, und seitdem läuft und läuft und läuft ... Ist doch klar, daß endlich ein „Weltmeister" ermittelt werden muß. Wovon an anderer Stelle im Clubmagazin die Rede ist.

Drei Monate später funkte es wieder in den Spielhallen der Welt. Und wieder begeisterte ein ATARI-Videoautomat Fans und Freaks und gewann dieser Unterhaltungsform neue Freunde. Das Spiel: „Tempest". Auch „Tempest" arbeitete auf der Basis Vectorgrafik. Eine Weltneuheit aber war, daß diese Vectorgrafik in „Technicolor", in Farbe geliefert wurde. ATARI nannte sein Verfahren „Quadra Scan Color". Es gibt kaum einen Automaten, der sich in Vielfalt der möglichen Spielfelder und Schwierigkeitsgraden mit „Tempest" messen kann. 99 Schwierigkeitsgrade kann man durchstehen, in denen sieben verschiedene Ziele zu bekämpfen sind. Der Knüller: 16 verschiedene Spielfelder sind möglich! Da kann man sich als ATARI-Fan ja nur wünschen, daß es dieses Superspiel irgendwann mal (hoffentlich bald!) auch mal für zu Hause gibt.

Dave Theurer, den Mann, der „Tempest" programmierte, solltet Ihr auch kennen. Von ihm nämlich stammt ein weiterer ATARI-Hit: „Missile Command".

Tja, damit sind wir fast schon durch: „Dig Dug" kam im April 1982 und rennt bei uns bis heute in den Spielhallen. Und auch „Kangaroo" ist ein Produkt des Jahres 1982 – der völlig verrückt-komische Videospielspaß, bei dem die „Kangaroo"-Mutter sich mit den Widerwärtigkeiten des Urwalds auseinanderzusetzen hat. Sagten wir „fast schon durch"? –

Fortsetzung folgt!

Hallen-Hits

Nicht zu schlagen:
Drag Race ④,
Liberator ⑤ und
Space Duell ⑥.







DEUTSCHER CENTIPEDE-MEISTER GESUCHT!



Endlich: Start frei, Vorhang auf, die Joysticks geölt und ran an die Konsolen! Es ist soweit: Wir suchen den ATARI-Centipede-Meister. Jetzt dreht sich alles um den tausendfüßigen Tatzelwurm mit dem nervigen Getrappel und seinen verwerflichen Verbündeten.

Wo und wann Ihr Euch bereithalten solltet, um CENTIPEDE zu bezwingen und Meisterehren (und natürlich Preise!!!) zu erbringen? Das seht Ihr unten auf der Übersicht.

Der Riesentruck mit CENTIPEDE drauf und CENTIPEDE drin rollt gute vier Wochen durch deutsche Lande. Wenn er in Eure Nähe kommt, heißt es Ärmel hoch, hin an den Truck und an die Joysticks.

Ein paar Spielregeln müssen selbstredend sein. Deshalb treten jeweils zehn Meisterschaftsteilnehmer unter Aufsicht eines Oberspielleiters und freundlicher aber bestimmter Zeitnehmer zur Punktejagd an. Die Zeit, die Ihr habt, ist allerdings begrenzt. Das genaue Zeitlimit wird noch festgelegt.

Gespielt wird in zwei Altersgruppen: In der Junioren-Klasse sind alle Wettbewerber bis 18 Jahre vereint, und in der Senioren-Klasse gehen alle über 18 Jahre auf CENTIPEDE-Punktejagd. So ermitteln wir für jedes Bundesland den jeweiligen Landesmeister. Diese werden a) von uns automatisch nach der Punkteauswertung direkt benachrichtigt und b) zur Austragung der Deutschen Meisterschaft extra eingeladen. Zeit und Ort der Meisterschaft geben wir rechtzeitig im nächsten Clubmagazin bekannt.

Und was ist mit Berlin? fragen jetzt garantiert die Berliner. Keine Sorge: Berliner ATARI-Freunde sollten sich den 18. und 19. Juli freihalten. Den genauen Standort des Trucks geben wir Euch mit separatem Club-Rundschreiben bekannt.

Richtig, die Preise, die's zu holen gibt, wollt ihr ja auch wissen. Der Sieger erhält einen ATARI 800 Personalcomputer mit Diskdrive und einem dicken Software-Paket. Dem Zweiten winkt ein ATARI 400 mit Programm-Recorder und einem Software-Paket. Und der Dritte bekommt ein ATARI 2600 VCS mit fünf brandneuen Hit-Spielen.

Da in zwei Klassen gespielt wird, werden diese Preise selbstverständlich jeweils zweimal vergeben. Wichtig für Nordrhein-Westfalen: Dort – und nur dort! – ist der große weiße RTL-Truck vom 1.8. bis zum 31.8. unterwegs. Nichts wie hin!

Die Termine auf einen Blick!

1.7.	Mannheim	Plaza SB, Mannheimer Landstr. 2	9.30 – 12.30 Uhr
1.7.	6381 Brühl	Neßplatz	13.30 – 18.30 Uhr
4.7.	Heilbronn	Kiliansplatz	12.00 – 18.30 Uhr
5.7.	Karlsruhe	Stefansplatz	12.00 – 18.30 Uhr
6.7.	Saarbrücken	Saar-Bazar, Einkaufszentrum	12.00 – 18.00 Uhr
7.7.	Kaiserslautern	Marktstraße	12.00 – 18.30 Uhr
11.7.	Ulm	Neukauf, Jungingerstr.	12.00 – 18.00 Uhr
12.7.	Regensburg	Donau-Einkaufszentrum, Weichser Weg 5	12.00 – 18.00 Uhr
14.7.	München	Perlacher Einkaufspassage, Ollenhauser Str.	12.00 – 18.00 Uhr
15.7.	Augsburg	Kleiner Exerzierplatz	12.00 – 18.30 Uhr
16.7.	Nürnberg	Jakobsplatz	9.30 – 13.00 Uhr
21.7.	Henstedt-Ulzburg	Allkauf, Kirchweg	9.30 – 12.00 Uhr
	Hamburg	Schauland, Nedderfeld oder Harburg	13.00 – 18.00 Uhr
22.7.	Flensburg	Südermarkt	12.00 – 18.30 Uhr
23.7.	Kiel	Plaza, Winterbecker Weg	9.30 – 13.00 Uhr
25.7.	Bremen	Bahnhofsvorplatz	12.00 – 18.30 Uhr
26.7.	Göttingen	Löb-Markt, Kiesseestr., Göttingen-Geismar	12.00 – 18.30 Uhr
27.7.	Hannover	Bahnhofsvorplatz	12.00 – 18.00 Uhr
28.7.	Hagen	Johanneskirchplatz	12.00 – 18.30 Uhr
29.7.	Trier	Viehmarktplatz	12.00 – 18.30 Uhr
30.7.	Frankfurt	Paulsplatz	9.30 – 13.00 Uhr

Earthworld knacken – Schritt für Schritt





Vor wenigen Monaten brachten wir die Abenteuer-Cassette „Swordquest", Teil 1: „Earthworld" heraus. Seitdem laufen in der Clubzentrale die Telefone heiß und mit hunderten von Briefen melden sich ATARI-Freunde und bitten um Lösungshilfe. Da und dort werden sogar Stimmen laut, daß doch ein Programmfehler vorliegen müsse, weil viele Spieler nicht weiterkommen. Nun, eines vorweg: Die Aufgabe von „Earthworld", nämlich das Schwert des Kriegers zu finden, ist natürlich lösbar. Nur braucht es dazu Geduld, Kombinationsvermögen und Zeit. Für alle Entmutigten und Zweifler geben wir Euch hier Lösungshilfe bis zur fünften Sequenz. Also: Aufgepaßt, die Cassette ins Gerät und Schritt für Schritt mitgespielt. Der Rest kommt von allein...

Die Aufgabe bei „Earthworld" besteht bekanntlich darin, die richtige Kombination von Gegenständen in die richtigen Räume zu bringen und dort zu lassen. Es gibt, den Symbolen des Tierkreises entsprechend, zwölf Räume. Im Spiel sind insgesamt sechzehn Gegenstände, die einem helfen, Aufgaben zu lösen. Bis zu sechs dieser Gegenstände kann man auf einmal tragen.

Stellt Euch die zwölf Räume auf einer Fläche ausgebreitet vor, die wie folgt gegliedert ist: Je drei Felder nebeneinander waagerecht und je vier Felder untereinander senkrecht. Das erste Feld wird vom Zeichen „Jungfrau" belegt. Wenn Ihr auf den Bildschirm schaut, seht Ihr, daß sich dort die „Halskette" befindet.

Im nächsten Feld unter der Jungfrau ist das Zeichen „Waage" beheimatet. Dieser Raum ist bei Spielbeginn leer. Unter diesem Raum, Ihr könnt das leicht nachspielen, befindet sich das Feld des „Skorpion". Dort liegt am Anfang das „Amulett". Im folgenden Feld entdeckt Ihr das Zeichen des „Schützen" und als Gegenstand den „Unsichtbarkeitsumhang". Darauf kommt das Feld „Steinbock" mit dem „Schild", dann der „Wassermann" mit „Passage-Talisman und Wassereimer". Im folgenden Raum „Fische" gibt's anfangs nichts. Er ist leer, ebenso wie das Feld „Widder". Beim „Stier" findet Ihr die „Schlauheitsschuhe" und den „Schlüssel", bei den „Zwillingen" die „Lampe" und das „kurze Schwert". Im Feld des „Krebs" liegt der „Ring" und beim „Löwen" ruht das „Essen".

Noch einmal in Kurzform: Jungfrau, Waage, Skorpion und Schütze bilden hintereinander die **erste senkrechte** Reihe. Jungfrau, Steinbock und Stier die **oberste waagerechte** Reihe. Das bedeutet: Ihr könnt von der Jungfrau nach rechts gehen und kommt zum Steinbock. Von der Jungfrau nach links geht's zum Stier. Von der Jungfrau nach unten kommt Ihr zur Waage. Und geht Ihr von der Jungfrau nach **oben,** seid Ihr beim Löwen. So schließen die Tierkreiszeichen aneinander an. Klar? Am besten Ihr zeichnet Euch diese Felder einmal auf und probiert das aus.

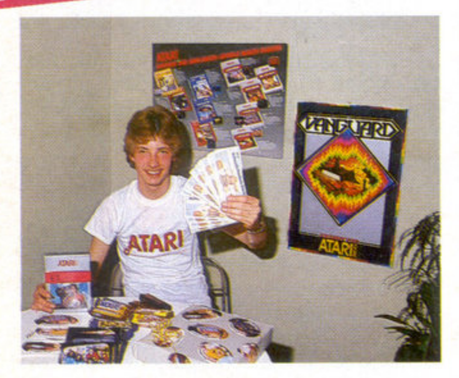
In der ersten Spielsequenz befindet Ihr Euch im Raum der Jungfrau. Von dort geht Ihr zum Raum des „Scorpion". Die erste Stufe ist geschafft. Nun bringt Ihr den Schild, der beim „Steinbock" liegt, in den Raum des „Schützen". Wieder ertönt die Fanfare. Den Greifhaken müßt Ihr in das Feld des „Widder" tragen. Womit bereits die dritte Stufe geschafft ist. Jetzt begebt Ihr Euch in den Raum des „Krebs", nehmt den Ring, geht mit dem Ring ins Feld der „Jungfrau" und holt außerdem noch die Halskette und tragt beides in den Raum des „Skorpion". Damit habt Ihr bereits die vierte Stufe geschafft.

In der fünften begebt Ihr Euch in den Raum der „Zwillinge", nehmt die Lampe und tragt sie zum „Wassermann". Aus dem Raum des „Wassermann" nehmt Ihr Wasser mit und bringt das zum „Steinbock".

Wenn Ihr alles genau wie beschrieben gemacht habt, ertönt nun wieder die Earthworld-Fanfare und auf dem Bildschirm erscheinen der „Dolch" und das „Essen". Und wie weiter? Tja, Freunde: Die nächsten Stationen sind, zugegeben, etwas schwieriger, aber auf ähnliche Art zu lösen. Nur, das sei noch verraten, bei den nächsten Aufgaben müßt Ihr jeweils zwei und kurz vorm Ziel sogar **drei** Gegenstände in die richtigen Kammern bringen. Ein Tip noch zum Auftakt für den sechsten Schritt: Holt das Amulett **und** die Halskette und bringt es ... nun, mit ein wenig Tüfteln und Überlegung habt Ihr das bald raus. Also, ran!



Die Gewinner im E.T. Preisausschreiben



Sven Watzlaw, einer der glücklichen Gewinner der E.T.-Aktion

Andreas Sanft, 8000 München 70; Oliver Gnau, 6450 Hanau 1; Michael Aernout, 4130 Moers 1; Fritz Zawieja, 5090 Leverkusen 1; Peter Zieringer, 8360 Deggendorf; Stephan Luttkus, 3180 Wolfsburg; Ralf Stücke, 4700 Hamm 4; Michael Steimmer, 8400 Regensburg; Reiner Jahn, 2850 Bremerhaven; Franz Deurer, 5300 Bonn 1; Alexandra Henkel, 4030 Ratingen 8; Olaf Marquard, 2820 Bremen 71; Günter Baumgartl, 6900 Heidelberg; Dirk Misganski, 1000 Berlin 27; Maik Lukas, 2850 Bremerhaven-Lehe; Hans Heinrich, 1000 Berlin 51; Wolfgang Gentemann, 3070 Nienburg; Marc Stiepany, 1000 Berlin 19; Thomas Notzon, 8351 Schönberg; Thomas Klicke, 1000 Berlin 20; Michael Altvater, 3500 Kassel; Matthias Möller, 6300 Gießen; Hans-Ulrich Bienert, 2900 Oldenburg; Markus Gühring, 7031 Steinenbronn; Jürgen Krause, 1000 Berlin 42; Albert Creeken, 5000 Köln 60; Volker Wojek, 5340 Bad Honnef 6; Heinrich Wieners, 4791 Kleinenberg; Christoph Kleeberger, 3412 Nörten-Hardenberg; Frank Quent, 6148 Heppenheim; Andreas Kemnitz, 4200 Oberhausen 1; Joachim Tietz, 1000 Berlin 62; Torsten Nolte, 3420 Herzberg; Thomas Keime, 4030 Ratingen 1; Heiko Senkel, 4300 Essen 18; Torsten Russek, 3180 Wolfsburg 12; Hans Schmenger, 6094 Bischofsheim; Ralf Kaiser, 5560 Wittlich; Thilo Höpfl, 7301 Deizisau; Dirk Grabenhorst, 3340 Wolfenbüttel; Christian Borchert, 1000 Berlin 26; Götz Bachmann, 8500 Nürnberg 10; Jörg Senger, 5620 Velbert 15; Jörn Christin, 7121 Ingersheim I; Peter Mödritzer, 7500 Karlsruhe 1; Widera Bernward, 7500 Karlsruhe 41; Axel Dobbert, 1000 Berlin 51; Horst Schmidt, 2000 Hamburg 71; Jens Peter Thele, 2000 Hamburg 72.
Wir gratulieren! Die Preise sind unterwegs.

Hier die Gewinner der Freundschaftswerbung:

1. Preis: **Christian Mrosek,** Prinzeß-Louise-Str. 103, 4330 Mülheim a. d. Ruhr, im Februar; **Stefan Saß,** Lerchenweg 38, 7031 Grafenau 1, im März; **Maik Hundenborn,** Im Lohenfeld 16, 4370 Marl, im April. 2. Preis: **Kurt Siebenwurst,** Rosenstr. 18, 8070 Ingolstadt, im Februar; **Christian Schwencker,** Neidenburger Str. 26, 3200 Hildesheim, im März; **Michael Kocher,** Wundtstr. 20, 8000 München 45, im April. 3. Preis: **Manfred Huber,** Forstenrieder Allee 4 a, 8000 München 71, im Februar; **Michael Herold,** Lindenstr. 8, 5270 Gummersbach, im März; **Dirk Hansel,** Gütersloher Str. 81, 5000 Köln 91, im April.

Freundschaftswerbung

Bitte denkt daran: An der Verlosung kann nur teilnehmen, wer uns die Nummern von der Geräteunterseite *mitschickt!* Damit es keine Irrtümer mehr gibt, haben wir eine Musternummer abgebildet.

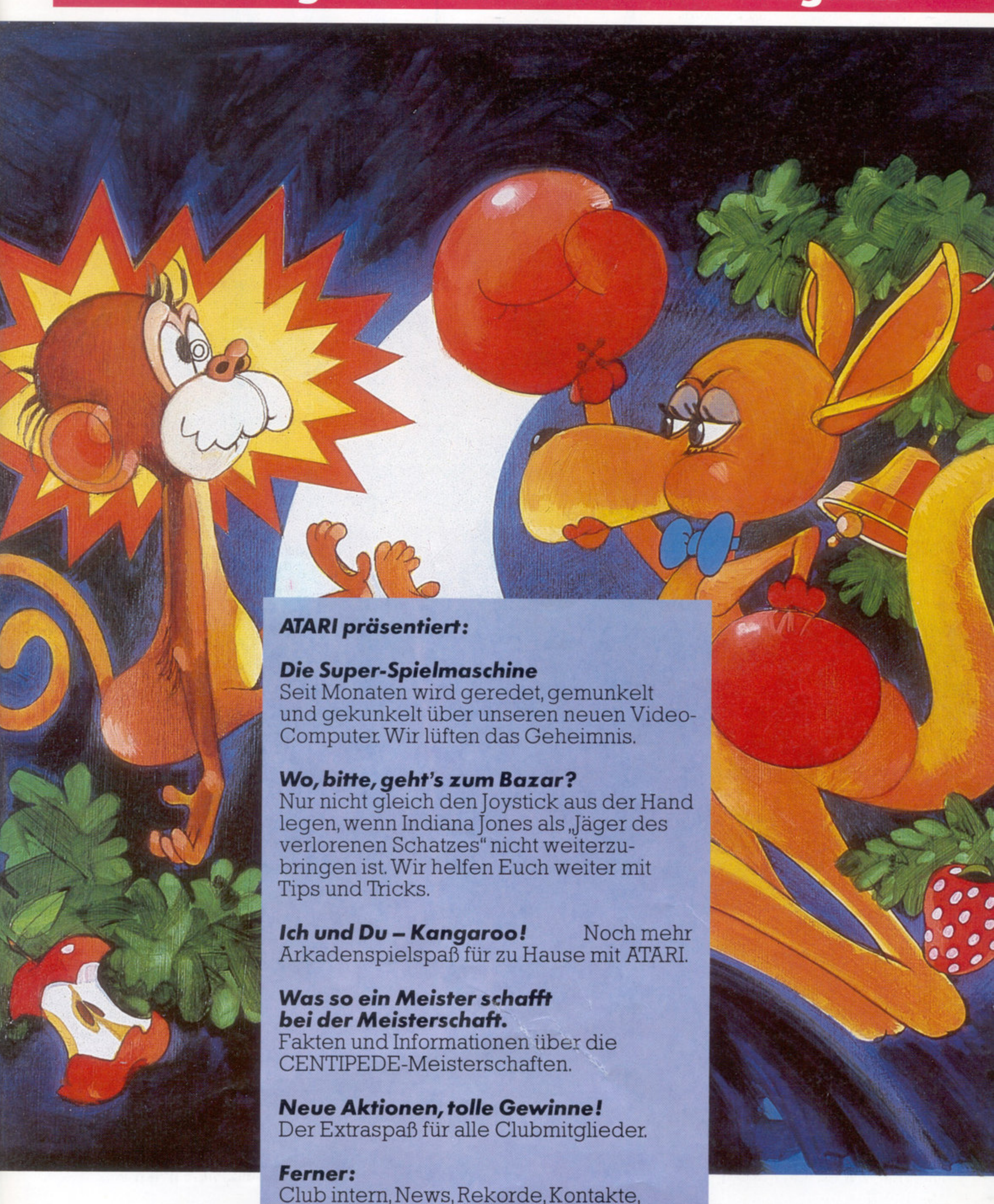
S.N. 103 AI 0050178

Hier könnt Ihr was erleben: Ataris Computer-Camps

„Jetzt weiß ich endlich über Computer genau Bescheid. Ich hab' soviel erlebt und gelernt, daß ich ein Leben lang was davon haben werde. Und ich freue mich schon aufs nächste Mal." So begeistert äußerte sich der 13jährige Evan Katz nach seinem ersten Aufenthalt in einem ATARI Computer Camp. Was das ist, darüber berichten wir ausführlich, denn diese Camps finden nun endlich auch in Deutschland statt.

Vom Namen „Computer"-Camp solltet Ihr Euch nicht irreführen lassen, obwohl es natürlich in diesen Sommerlagern um Computer geht. Doch dazu gehört ein herrliches Sport- und Freizeitprogramm, wie man es sich schöner kaum wünschen und vorstellen kann.
Computer Camp bedeutet Tennis spielen, reiten, schwimmen, wandern, Lagerfeuerabende. Und es bedeutet auch BASIC lernen, im Umgang mit den ATARI-Computern spielend vertraut werden (das Spielen spielt selbstverständlich eine große Rolle – auch hier!) und neue Freunde finden.
In diesem Jahr also könnt Ihr erstmals Computer-Ferien machen. Ihr habt die Auswahl zwischen mehreren Terminen: Im Hotel „Sauerlandstern" in der zweiten Julihälfte und in den ersten beiden Augustwochen. Im „Steigenberger Sporthotel" im Bayerischen Wald könnt Ihr ab 23. Juni mitmachen.
Die eigentlichen Computer-Seminare dauern drei bis vier Stunden täglich. Daran können maximal jeweils 15 Computerfreunde (und solche, die es werden wollen) im Alter zwischen zehn bis 19 Jahre teilnehmen. Die Altersgruppen sind verständlicherweise getrennt, um es so leicht wie möglich zu machen.
Nach der Arbeit kommt dann das vorgenannte Vergnügen. Exklusiv für ATARI-Clubmitglieder gibt's eine Menge für wenig Geld: 14 Tage im Hotel „Sauerlandstern" (Vollpension, also Unterbringung und Verpflegung) einschließlich Seminarkosten weniger als tausend Mark. Im Hotel sind alle Sportarten möglich. Und im „Steigenberger Sporthotel" kostet der ungewöhnliche Ferienspaß nur 1995 Mark.
Wir finden diese Idee großartig. Sprecht doch mal mit Euren Eltern darüber. Ein wenig Eile ist jedoch wegen der bevorstehenden großen Ferien empfehlenswert, denn die Nachfrage wird groß sein. Motto: Wer zuerst kommt, macht zuerst Ferien. Interessiert? Dann schreibt an ATARI Elektronik Vertriebs GmbH, Postfach, 2000 Hamburg 60 oder ruft einfach an. Tel. (040) 51 18 0 90.

Und das bringt Euch das nächste Club-Magazin



ATARI präsentiert:

Die Super-Spielmaschine
Seit Monaten wird geredet, gemunkelt und gekunkelt über unseren neuen Video-Computer. Wir lüften das Geheimnis.

Wo, bitte, geht's zum Bazar?
Nur nicht gleich den Joystick aus der Hand legen, wenn Indiana Jones als „Jäger des verlorenen Schatzes" nicht weiterzubringen ist. Wir helfen Euch weiter mit Tips und Tricks.

Ich und Du – Kangaroo! Noch mehr Arkadenspielspaß für zu Hause mit ATARI.

Was so ein Meister schafft bei der Meisterschaft.
Fakten und Informationen über die CENTIPEDE-Meisterschaften.

Neue Aktionen, tolle Gewinne!
Der Extraspaß für alle Clubmitglieder.

Ferner:
Club intern, News, Rekorde, Kontakte, Berichte.

GALAXIAN, exclusiv von ATARI:

Jetzt durchbrechen die galaktischen Krieger auch noch die Wohnungstür.

Bisher jagten die galaktischen Krieger ausschließlich in Spielhallen umher. Zu Hause geisterten sie einem höchstens im Kopf herum.

Aber jetzt bringt ATARI, nach VANGUARD[1], PHOENIX[1] und CENTIPEDE™, auch GALAXIAN[2], den Kampf gegen die galaktischen Eindringlinge, nach Hause.

Als Video-Computer-Spiel, exclusiv von ATARI.









ATARI hat jede Menge spannende und exclusive ProgrammCassetten. Und laufend kommen neue dazu. Wie zum Beispiel JUNGLE HUNT[3], KANGAROO[4] und JOUST[5].

Das ATARI Video-Computer-System™ ist leicht zu handhaben: am Antennen-Eingang des Fernsehers anschließen, Cassette rein und schon geht's los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Ihr werdet Euren Spaß dran haben.

Wie werde ich Mitglied im ATARI-Club?

Ganz einfach. Schreibt an den ATARI-Club, Postfach 600 168, 2000 Hamburg 60. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Und lohnt sich auf jeden Fall.

Name: ....

Adresse: ....

....

Ich habe schon ein ATARI Video-Computer-System™: ☐ ja ☐ nein

TM 5/6



ATARI®

A Warner Communications Company

Mit uns könnt Ihr was erleben.